
Escrita e leitura de jogos literários: migrações, histórias e conceitos principalmente na imprensa francesa (1850-1900)¹

Bruno Guimarães Martins²

Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, MG

RESUMO

Diferentemente da representação do jogo na imprensa – como o xadrez, os jogos de cartas ou o esporte – este artigo pretende analisar as principais tipologias de jogos literários publicados pela imprensa francesa. Trata-se de um fragmento selecionado de uma pesquisa maior que ambiciona produzir uma cartografia e analisar a publicação e a circulação de jogos literários impressos em perspectiva comparada entre Europa e Américas. Se os primeiros registros de jogos literários na imprensa datam do final do século XVII, foi especialmente na segunda metade do século XIX quando se tornaram populares alcançando uma dimensão midiática mais global, o que justifica o recorte temporal do artigo. Aproveitando-se da dinâmica do próprio meio impresso – leitura e escrita, mediação editorial, composição tipográfica, serialização – os enigmas, logogrifos e anagramas serão caracterizados como microformas literárias que demandam do leitor outros conhecimentos além do gesto interpretativo.

Palavras-chave

1. Jogos literários; 2. Imprensa francesa; 3. Mediação editorial; 4. Composição tipográfica; 5. Leitura.

Que o enigma tenha nascido com a civilização não é necessária outra prova além da história de todas as literaturas e de todas as religiões.

Charles Cotin, *Œuvres Mesclées*, 1659.

Jogos que migram

Antes de definir com mais precisão o que compreendemos por jogos literários, é preciso dizer que tais jogos são formas literárias excêntricas que fazem parte de um fenômeno de longa duração, definição que implica em dificuldades para delimitá-los

¹ Trabalho apresentado no GP Produção Editorial, XX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 43º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Professor Adjunto do departamento de Comunicação Social da UFMG. Pesquisador da Fundação de Amparo à pesquisa de Minas Gerais (Fapemig). Pesquisador da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES). Email para contato: brunomartins@ufmg.br

temporalmente e geograficamente. Invariavelmente, as origens destas microformas são descritas de formas excessivamente vagas. Temporalmente, muito aquém da antiguidade, espacialmente, alhures no oriente. Sua presença já foi notada em culturas indígenas e bárbaras, em babilônios e judeus, e suas formas atravessaram territórios e tempos longínquos. Em notável obra de arqueologia literária, *Recherches sur les jeux d'esprit*, Alfred Canel (1867) apresenta suas deduções sobre os complexos movimentos de migrações dos jogos através de diferentes tempos e culturas: “Les uns se présentent comme un héritage de l’antiquité ; les autres, par suite de cet esprit d’imitation qui domine si généralement l’espèce humaine, ont été empruntés aux pays voisins ; le reste, produit indigène (...)” (CANEL, 1867, p. 5). Ao mirar as origens dos jogos de letras chamados anagramas, o autor apresenta sua versão de como estas *bizarreries littéraires* circulam a partir de uma dinâmica mimética de migração cultural, o que fez com que se transfigurasse de sua qualidade místico-religiosa até, de acordo com o autor, à sua era de ouro, em livros impressos no séculos XV e XVI. O que nos interessa neste momento perceber que este passatempo impresso atravessou diferentes territórios e culturas mantendo, todavia, alguns de seus traços formais e, especialmente, algumas de suas antigas práticas de leitura:

Sabe-se que os povos antigos do Oriente tinham uma ciência secreta, ensinada apenas a alguns privilegiados. Provavelmente foi daqui que os judeus tomaram a cabala. Ora, como o anagrama figura na cabala, pode-se supor que ela entrava também na doutrina secreta dos outros povos orientais, que tinham todos haurido de uma fonte comum. A adivinhação pelos nomes era praticada entre os cristãos: a prova disso está nas proibições fulminadas pelos Padres e pelos Concílios. É preciso concluir que o anagrama não caiu em desuso. A presença dos judeus, espalhados por todos os impérios, teria aliás bastado para propagar o seu uso em França como nas outras regiões onde se tinham estabelecido. Não se pode dizer também que os alquimistas o usaram para comunicar com seus seguidores? (CANEL, 1867, p. 74-75, tradução nossa)

A imprecisão espaço-temporal da migração das formas encontra eco no clássico *Homo Ludens*, onde o historiador holandês Johan Huizinga (1938) definiu a “dimensão lúdica da cultura” conceitualmente ampla e suficientemente potente, para aproximar antropologia e história. A concepção não tem por mérito trazer alento ao antropólogo ou ao historiador, pois se posiciona além de qualquer marco civilizatório, ao sugerir que o jogo não só atravessa a cultura humana, mas a antecede, uma vez que identifica o jogo nos animais quando, por exemplo, aprendem a caçar. Diante disso é necessário compreender na investigação da origem e as transfigurações espaço-temporais do jogo

como uma dinâmica onde a própria cultura incorpora a polissemia do termo e se desenvolve “em jogo e como jogo”, avançando sobre os territórios e desenhando sua própria cartografia a partir de distintas acoplagens em diferentes culturas.

Uma vez que o jogo se apresenta como elemento de mediação historicamente constante, torna-se um objeto privilegiado para observar transformações culturais. Com a análise em uma configuração midiática específica – os jogos literários na imprensa cotidiana – buscaremos não desconsiderar suas origens ou seus movimentos de migração para encontrar em suas formas de criação e apropriação rastros de antigas práticas de escrita e leitura que ali ainda habitam. Mesmo diante da consciência de que a cada vez que se escava a história do jogo, surgem novos abismos, buscaremos apontar como a popularidade de alguns jogos literários em publicações impressas na segunda metade do século XIX remetem seus leitores – simultaneamente – às suas longínquas origens e a um momento histórico particular mediado pela imprensa.

Nossa hipótese central é que os jogos literários apresentam formas de escrita e leitura que não participam de um modelo de comunicação predominante estabelecido e potencializado ao longo dos cinco séculos da história da imprensa, ou seja, a interpretação do significado dos textos (GUMBRECHT, 2010). Diferentemente, buscaremos apresentar os jogos como formas vivas que lançam seus leitores para uma relação mágica com os signos e com a linguagem, quando o aparecimento do significado escapa das determinações de uma “subjetividade” passando por formas de apropriação corporais e percepções místicas. Para lembrar a imagem de um antigo enigma, nos jogos literários a imprensa assume a figura de uma esfinge que convida aos leitores a decifrá-la. A grande variedade de jogos publicados ao longo do século XIX, além do surgimento de publicações especializadas e coletâneas dedicadas ao tema sugere sua relevância neste momento quando a imprensa já havia estabelecido uma temporalidade própria no cotidiano e ganhado contornos midiáticos globais no que já foi chamado *La civilization du Journal* (KALIFA & al, 2011). Trata-se de compreender como as dinâmicas sociais, técnicas, poéticas e estéticas da imprensa condicionaram a escritura e leitura de jogos literários àquele momento. Para tanto, apresentaremos alguns jogos e enigmas tipográficos selecionados na imprensa francesa.

Muitas são as representações do jogo na imprensa – o xadrez, as damas, os jogos de baralho, os jogos de azar, os esportes – e para cada um deles podem ser realizados exercícios historiográficos ricos e diversos. Ao focar nos jogos literários escolhemos um

objeto cuja matéria é a exploração de possibilidades da própria linguagem impressa, permitindo-se observar relações entre jogadores e dispositivos técnicos, materiais, econômicos e sociais da imprensa. Nos interessamos pelas dimensões poéticas e estéticas que operam na publicação de jogos literários, especialmente em seus processos de escritura e leitura, na mediação editorial e na exploração de possibilidades da composição tipográfica da página. Neste sentido investigar jogos literários permite, a um só tempo, reflexão midiática e literária. Os exemplos selecionados são um primeiro passo para esboçar uma cartografia que se pretende mais ampla espacial e temporalmente. Importante dizer que para tentar alcançar esta dimensão de grandeza utilizaremos metodologias e ferramentas do que se chama genericamente “humanidades digitais”, para que sejamos capazes, ao modo do que propõe Franco Moretti (2000) em “Distant Reading”, de encontrar novas maneiras de ler e analisar parte deste imenso corpo de textos – “the great unread” – que se tornou possível diante da crescente disponibilização dos arquivos da imprensa em bibliotecas e hemerotecas digitais, abrindo novas necessidades metodológicas para a pesquisa histórica no campo editorial.

Como se classificam os jogos literários?

Foi ao longo do século XIX, especialmente em sua segunda metade quando os jogos literários passaram a ser sistematicamente publicados em periódicos especializados e na imprensa cotidiana, de onde resultaram também um bom número de volumes dedicados a coletâneas de jogos que muitas vezes também incluíam algumas reflexões históricas e conceituais que buscaram defini-los e classifica-los. Em *Le monde des jeux* (LEROY, 1893) os jogos são divididos em três grandes categorias: “1º les jeux corporels ; 2º les jeux intellectuels ; 3º Les jeux de hasard”. Vejamos a seguir que, como se replicassem a polissemia do termo que os definem, os jogos resistem e se embaralham diante das três classificações.

Como sintoma da primeira distinção significativa – corporal e intelectual – surge ao final do século XIX a rubrica *jeux d’esprit*, que supostamente classifica os jogos literários como “espirituais”. De fato tal rubrica surge como reação à uma outra, “exporte”, dedicada aos jogos corporais. Por trás desta classificação exclusivamente corporal, estava o resgate utópico dos “jogos olímpicos”, assim como sua espetacularização e a profissionalização de atletas, características válidas ainda hoje. Para

contrapor a esta separação lembramos da qualidade de mediação impressa, que ambiciona transportar a voz de um autor ausente para o leitor, no que já foi chamado de “letra muda e falante”. Além da ambiguidade na antiga expressão relacionada à impressão tipográfica, *black art*, simultaneamente magia e arte, antigas gravuras representaram esqueletos realizando a dança macabra na oficina tipográfica, apontando para a percepção mágica da tipografia em seu início, efeito que foi sendo apagado com processos de estandarização. Aos poucos, padrões tipográficos foram eliminando os vestígios corporais da superfície da página, grosso modo, contribuindo para forjar na subjetividade moderna a prática de leitura orientada para ignorar a superfície em favor de uma interpretação hermenêutica. Todavia, as formas enigmáticas dos jogos literários convocam uma forma de leitura que reposiciona o corpo, pois não se trata de interpretar, mas de adivinhar um texto. O aspecto corporal se mantém presente nos jogos literários quando pensamos na figura de um leitor-tipógrafo, ou seja, um leitor que precisa de manipular letras e símbolos para encontrar solução para um enigma ou logogrifo.

Por sua vez, a separação dos jogos de azar como categoria demonstra uma clara preocupação moral, que se traduziu modificações legais em diversos países ou em belos exercícios literários, como *O jogador*, publicado pela primeira vez por F. Dostoievski em 1866. Todavia, a despeito de sua suposta pureza espiritual, os jogos literários impressos não dispensavam premiações diversas, o que os aproxima dos jogos de azar e dos mecanismos econômicos de sustentação da imprensa. A rubrica *jeu-concours* desenvolveu um mecanismo de engajamento aos leitores conveniente à serialização da imprensa, uma vez que ao publicar os jogos sem suas soluções apostava que a curiosidade do leitor motivará a aquisição do próximo número. Esse engajamento interativo do leitor era provido não só pelo prêmio, mas pela possibilidade de publicação dos nomes de leitores-assinantes que os recebiam, além de estimulá-los também elaborar seus próprios jogos. No século XX os prêmios passariam a ser oferecidos pelos anunciantes, sendo que os jogos seriam parte da publicidade que sustentava economicamente as publicações.

Em *Histoire des énigmes*, Marcel Bernasconi (1964), sugere separar os jogos em dois grupos principais: a) jogos literários que utilizam palavras unicamente pela língua ou pela escritura; b) jogos gráficos ou figurados quando os problemas são parcial ou totalmente elaborados em outros meios que não a escrita alfabética. Mais uma vez os jogos apresentam ambiguidades a isto, como, por exemplo, nos problemas de construção quando as letras são compostas para formar desenhos, como veremos em detalha mais à

frente. De fato a polissemia que se apresenta em “jogo” promove deslizamentos derrisórios em conceitos e classificações estanques, permitindo aproximar diferenças e contradições aparentemente inconciliáveis. Diante disso, os jogos literários promovem oscilações conceituais que também preocuparam as discussões estéticas àquele momento quando as formas literárias buscavam se desvencilhar de modelos e finalidades morais, dessa forma, passavam do lúdico ao sério, da diversão à pedagogia, do antigo ao moderno.

Enigmas à parte

Vejamos uma definição de enigma: “um jogo que consiste em apresentar uma palavra, uma frase, uma idéia cuja forma se faz mais ou menos obscura por um artifício qualquer” (BERNASCONI, 1964, p. 40). Em *La théorie et la pratique des jeux d’esprit*, encontramos uma interessante definição para o enigma, jogo que estabelece o gesto que se repete em todos os outros, ocultar e descobrir: “o enigma é o rei dos jogos de espírito e merece (...) ser posicionado em primeiro lugar; é o mais antigo e o mais importante destes amáveis passatempos, e todos os outros não são mais do que casos particulares” (CHAPLOT, 1895, p. 35). A forma simples não deve esconder sua resiliência histórica e potência poética. Variações desta “microforma” habitam grande parte das tradições orais e seus exemplos antigos surgem como parte de poeias e narrativas religiosas. Versões impressas em série são encontrados ao menos desde o século XVII, quando passaram a se publicados sistematicamente por algumas folhas literárias.

Caso não encontrassem a palavra solução de um enigma publicado, leitores de *Le Quintessence des nouvelles* (1689-1730) deveriam aguardar ao próximo número para encontrar uma *Explication de l’Énigme precedente*. Enigmas, charadas, logogrifos e outras variantes, como *bouts rimez a remplir*, seguiram sua migração pelas folhas literárias ao longo do século XVIII e ocuparam as mentes de célebres iluministas, leitores de publicações longevas e influentes como *Mercur de France* (1724-1778). A palavra chave do enigma ou o pequeno conjunto de palavras que compunham a solução de um logogrifo eram arranjados em versos (ou em prosa) por aquele que o decifrasse, permitindo ao leitor compartilhar a glória literária ao ter sua resposta publicada. Obviamente o mesmo pode ser dito aqueles que se propunham a elaborar um novo enigma. Esta dinâmica seria apropriada por aqueles que ambicionavam disputar a competição literária em busca de reconhecimento e crítica e também pela própria

imprensa. Vejamos um interessante exemplo no trecho de uma carta publicada pelo redator da *Gazette de France* em 30 de setembro de 1805 e assinada por uma certa Emilie M***, “*âgée 16 ans et demi*”:

Tenho a honra de vos dirigir um enigma, e espero da vossa complacência que o introduzais num dos vossos próximos números. Prometo ao Édipo, que em verso me der a explicação mais satisfatória, os georgianos de Virgílio (...); e àquele que der a melhor explicação em prosa, as obras do abade Latteiant.

Depois desta apresentação algo direta e singela, a jovem leitora ensaiava seu ingresso no mundo das letras publicando um enigma inédito de sua autoria, uma vez aceitas as regras e os prêmios por ela definidos, convidava seus leitores para escrever sua própria prosa, seus próprios versos. Por sua vez, editores adotariam a prática de distribuir obras impressas e assinaturas para os leitores que participassem do jogo, dessa forma, a um só tempo incrementavam a circulação de seus impressos e promoviam sua leitura, lembrando que, na maioria das vezes, somente aos assinantes era permitido participar. Para além da diversão e do exercício intelectual, jogos estavam implicados em mecanismos de reconhecimento literário, assim como se acoplaram perfeitamente bem à serialização e ao funcionamento econômico dos periódicos. Vejamos um exemplo:

Énigme.

Je me plais au cœur de Paris
Et je figure dans le Louvre
Mais dans l’Afrique où me découvre
Comme aussi dans le paradis.³

Destaque-se que as relevantes e detalhadas distinções entre os tipos de jogos literários, retomadas a cada publicação de um novo manual ou a cada novo exercício histórico, não eliminavam ambiguidades resultantes de hibridizações entre os jogos (“enigma-logogrifo”), assim como aproximações a outros discursos presentes na imprensa (“enigma-logogrifo geográfico”).

Logogrifos, anagramas e problemas de construção

³ Os textos dos jogos foram mantidos em francês para que não houvesse perdas. As respostas para este enigma e os demais jogos literários utilizados como exemplos se encontram ao fim do artigo.

Assim como o enigma, um logogrifo tem como resposta uma palavra, entretanto, antes de encontra-la se formam outras palavras modificando-se algumas de suas sílabas e letras, o que pode ser feito na forma de versos ou não. A decomposição e recomposição de palavras assemelha-se à *manipulação combinatória* do tipógrafo, apresentando neste jogo uma certa imprevisibilidade e aleatoriedade de sentidos. Ademais solicita-se a percepção gráfica e visual da palavra para o leitor que era apresentado a uma palavra esquartejada em interessantes metáforas corporais – “tête”, “queue”, “pieds”, “coeur” para que investigasse quaisquer “bouleversement” em suas “entrailles”. Vejamos um exemplo:

Logogryphe.

Cherchant mainte riche conquête,
Sur la mer je suis redouté ;
Mais je presente, en supprimant ma tête,
Le comble de la sainteté :
Je dis les gloires de Marie,
Et le concours de la Vierge bénie
Au salut de l’humanité.

Desdobraram-se dos logogrifos, metagramas e anagramas, jogos de transposição e inversão de letras que, grosso modo, devido à maior simplicidade e ao seu funcionamento algo mecânico contribuíram enormemente para tornar os jogos acessíveis a um público maior. Com relativa facilidade, o metagrama poderia solicitar a transposição de apenas uma de suas letras para que se formassem novas palavras com novos significados: *capon, lapon, japon*. Uma variação mais livre novas palavras são formadas com a transposição das letras de uma palavra. “Avec *Clarinette* on peut former : Ré, la, nil, été, air, art, lance, nacre, client, larcin, néctar, Etna.” Por sua vez, no anagrama, como o que apresentamos abaixo, todas as letras de uma palavra devem ser recombinaadas se formarem novas palavras.

Anagramme.

Je suis un animal ; sa maison ; un empire.

Junto aos enigmas, logogrifos e anagramas compõe um conjunto que já foi chamado “jogos clássicos”, por se tratarem de formas cujos registros remetem à antiguidade, o que não impede como já dissemos que vários autores recuem suas origens

para tempos mais remotos em culturas distantes; sejam chineses, indianos, persas ou árabes. Assim como os provérbios, os jogos foram peças importantes na performance literária em salões, foyers e cafés, estando certamente suscetíveis a modificações e adaptações diante a diferentes situações e configurações culturais.

Distinguido-se da tipologia clássica, surgiram uma grande série de jogos baseados em problemas “de construção” ou “figuras complicadas”. Ao modo dos antigos carre magiques, nesta nova tipologia a composição de figuras geométricas e silhuetas com letras e sílabas exigia imaginação gráfica e leitura multidirecional. Nos permitiremos enumerar algumas destas formas e combinação buscando demonstrar sua enorme variedade: “problemas alfabéticos”, “criptografias”, “*rébus* gráficos”, “*calembours*”, “supressão de letras”, “acrósticos”, “aritmografias”, *pêlé-mêles*, *coquilles typographiques* etc. Formulavam-se problemas cujas soluções eram compostas de “Mots en”: quadrado, triângulo, circunferência, losango, pentágono, hexágono, octógono, estrela, cubo, cruz, cruz grega, cruz de malta dentre outras. Estas formas poderiam ser sobrepostas e desdobradas em quadrados espelhados, quadrados em escada, quadrados entrelaçados, quadrados concêntricos, quadrados sucessivos; ou se inverter: “cruz branca”, “losango branco dentro do quadrado”, “estrela branca dentro do losango”; exigir leitura em diferentes direções: “pseudo-palindromo em losango”, “paralelograma crescente e decrescente”, etc. Havia também um grande número de silhuetas solicitando para dispor “Mots en”: “moinho de vento, escada, lâmpada, panela, cafeteira, tamborete, ampulheta, chaminé, cata-vento, barco à vela, aparelho fotográfico, dentre outras. Vejamos um exemplo simples que solicita a composição de duas palavras em cruz:

Mots en Croix

En Asie. EEEIPQRSTUU.

Além de transpor ou inverter letras e sílabas, as novas variações demandavam também uma composição gráfica e uma leitura multidirecional.

Acrostiches doubles em rectangle

P R O B L E M E

a o u o a m a t

r m r s c e c a

i é a s e r a i

S O L U T I O N

Vejamos uma definição para os “problemas de construção”:

(...) agrupar um certo número de palavras cuja disposição de conjunto recorda a forma de uma figura geométrica ou a silhueta de um objeto qualquer. Estas palavras devem ler-se em dois sentidos diferentes, consoante as lemos num sentido ou noutro. Juntar as palavras, fazer a própria construção, é o primeiro trabalho da esfinge." (CHAPLOT, 1895, p. 39).

Um metajogo

A complexidade da composição destes problemas de construção faz com que seja desenvolvido um interessante metajogo. *Les règles du jeu du Sphinx* foi publicado no bimensual *Les Plaisirs du Foyer* (1890) e anuncia em capa a expressiva tiragem de 30.000 exemplares. Trata-se de uma revista especialmente dedicada aos jogos dirigida pelo curioso Henri Issanchou, funcionários dos correios e seu principal redator e diretor, vejamos o que ele anuncia em seu editorial: “Os entretenimentos do espírito e do corpo são inumeráveis e jamais houve um jornal especial que os contemplasse a todos, diante disso decidi preencher esta lacuna.” (*Les plaisirs du Foyer*, nº 1, 16 janvier 1890, p. 3). Em anúncio encontrado em outro periódico podemos vislumbrar sua dinâmica de funcionamento: “cada número contém cerca de vinte problemas, cada um com um prêmio especial, o que permite aos Édipos, por mais perspicazes e sortudos que sejam, de recuperar mais vezes os 6 francos que a assinatura custa” (*Le Volleur Illustré*, Paris, 25 décembre 1890).

Em seu primeiro número, ao longo de 27 artigos, um programa extenso detalha o funcionamento dos concursos com instruções que se distinguem entre « Aux Sphinx » e « Aux Édipes » que concorreriam a “415 prêmios”, citamos apenas as duas primeiros: 1º L’unique condition commune à tous nos concours est d’être abonné aux Plaisirs du Foyer. 2º Les manuscrits doivent être inédits (...). (p. 4). Pautadas pelo funcionamento dos

concursos, a publicação dedicava também atenção especial aos desafios gráficos implicados na composição dos novos problemas, neste sentido não só apresenta um “Repertoire des jeux d’esprit” com 66 exemplos de complexas soluções em diferentes desenhos ao longo de 8 páginas e anuncia sua compilação em um *Dictionnaire des types de solutions à figures géométriques compliquées*.

Finalmente apresenta-se em *Le Traité du jeu* um conjunto de vinte e duas regras e três dezenas de novos exemplos de composição que, além de serem complementados pelo referido dicionário, compõe com “deux cent vingt blocs alphabetiques em buis” et “le jeu collé à l’intérieur d’une boîte carton”, que consiste em dois diagramas para encaixar os blocos, o maior composto de 10 x 10 quadrados e o menor destinado à combinação com números com 4 x 4. Tratava-se então de uma ferramenta para auxiliar na solução e composição de problemas.

Diante de tal complexidade surgiu mesmo uma espécie de “metajogo”, *Le jeu du Sphinx*. As regras do jogo da Sphinx são dedicadas justamente para aqueles que enfrentavam esta nova variedade de jogos literários, os problemas de construção, fossem os que almejavam construir novos problemas – « Aux Sphinx » – fossem os que apreciavam solucioná-los – « Aux Œdipes ». Pautado pelos próprios desafios gráficos dos concursos que promovia, Henri Issanchou dedicou atenção especial à composição dos novos problemas, publicando um *Repertoire des jeux d’esprit* com 66 exemplos de soluções em formas complexas e distribuiu aos assinantes um *Dictionnaire des types de solutions à figures géométriques compliquées*. Estes dois conjuntos de modelos e instruções são complementares para os três itens que constituem o *Jeu du Sphinx*. Nas páginas do jornal publicou-se o tratado do jogo contando 22 regras, procedimentos e métodos, assim como dezenas de exemplos de figuras complicadas. Com o jornal em mãos, os leitores poderiam adquirir um jogo composto de “duzentos e vinte blocos alfabéticos em madeira” e “o jogo colado no interior de um papel cartão”. Na superfície do jogo encontrava-se dois diagramas, o primeiro com 10 x 10 e o segundo, destinado à combinação de números com 4 x 4.

Manipulando os blocos alfabéticos era possível dispor as letras sobre os dois diagramas do jogo para encontrar a composição correta, solucionar o problema ou criar um novo: “Graças aos nossos blocos alfabéticos em madeira amarela, podemos distrair-nos em sociedade, quer a construir mosaicos de palavras em figuras geométricas seguindo os modelos, (...) quer a criar algo novo, o que é preferível a todos os pontos de vista”. O

jogo era uma resposta à constatação de que figuras a serem construídas “podem variar ao infinito”.

Édipos e Esfinges

Coalhando o imaginário com referências do oriente, as expedições napoleônicas ao Egito (1799-1801) e a notável façanha de tradução dos hieróglifos protagonizada por Champollion (1822), incentivaram que os letrados vestissem as enigmáticas máscaras do fabuloso monstro para desafiar leitores que, por sua vez, se travestiam com a imagem do herói trágico. A imprensa oitocentista ressuscitou as personagens do célebre diálogo do teatro de Sófocles das mais diversas maneiras, como nos títulos de publicações, *Le Sphinx*, *Journal des OEdipes* (1843); *La Shinx moderne* (1872); *La Sphinx au foyer* (1888), pseudônimos *Sphinx du Farol*, além de batizar grupos literários, como l’*Academie des Sphinx et Œdipes des deux mondes*. Vejamos um fragmento da cena intitulada *Le Sphinx et le passant*:

O PASSANTE.

– Triplo animal, monstro a uma só vez, humano, águia, mulher e leão, o que deseja de nós, e o que vem fazer em nosso século? O tempo do hieróglifo passou.

A ESFINGE.

Você nada entende, meu querido. Em torno de você, tudo é hieróglifo.

(*Le Sphinx. Journal litteraire, des spectacles, des moeurs, des arts, des sciences et des modes. 27 juin 1823, n° 2, p. 1*)

Como se reencenassem uma cena de Sófocles sem qualquer dimensão trágica, esfinges e édipos se multiplicariam em salões literários e cafés na segunda metade do século XIX: “A arte de compor enigmas e gosto por este tipo de composição estão cada vez mais na moda.” (*Les devinettes e les devinailles*, Lou Cassaire, n. 114, mars 1864). Transbordando das folhas literárias para a imprensa cotidiana, ocupariam também espaço em publicações pedagógicas e seriam sistematicamente recolhidos e publicados em publicações especializadas e coletâneas. Assim lemos no prefácio de *La clé des jeux d’esprit*:

Os jogos de espírito, pelos quais os nossos pais se apaixonaram no século passado, gozam de novo entre nós de uma moda tão incontestável que, não só os jornais literários e ilustrados, mas também muitos grandes jornais tiveram de, para seguir este movimento, começar a publicar diariamente ou semanalmente. (COLIBRI, 1887, p. 9)

Os jogos literários seguiram populares na imprensa ao longo primeiras décadas do século XX. Vestígios da imaginação gráfica e de sua potência poética podem ser observadas em modernas poéticas literárias, seja a composição simbolista, sejam caligramas, seja a escrita automática dos surrealistas, seja a « poétique de l’art-jeu » proposta por alguns futuristas. Mais à frente, foi retomado pela poesia concreta ou as prescrições experimentais de movimentos e artistas como George Perec e o Oulipo. Na imprensa contemporânea, as palavras cruzadas e os *sudokus* continuam, algo timidamente, sua tradição.

Soluções.

Enigma: « A letra R »;

Logogriphe: “CORSAIRE, où l’on trouve ROSAIRE”;

Anagrama: « CHIEN, – *niche, Chine* ».

Mots em croix

T

U

P E R S E

Q

U

I

E

Referências bibliográficas

- ARON, Paul. **Les mots croisés de Détective, ou l’Œdipe sans complexe**. Criminocorpus [En ligne], Détective, histoire, imaginaire, médiapoétique d’un hebdomadaire de fait divers (1928-1940), Communications, mis en ligne le 18 décembre 2018. Consultado em 17 de janeiro de 2020. URL : <http://journals.openedition.org/criminocorpus/4933>
- AVOCAT, J. **Les jeux d’esprit en famille**. Nouveau recueil. Cannes. 1888.
- BERNASCONI, M. **Histoire des énigmes**. Vêndome, Presses Universitaires de France, 1964.
- CANEL, A. **Recherches Sur Les Jeux D’esprit**. Les Singularités et les bizarreries littéraires principalement en France. Évreux: A. Hérissé, 1867.
- CHAPLOT, C. **La théorie et la pratique des jeux d’esprit**. Paris, Mendel, 1895.

- COLIBRI. **La clé des jeux d'esprit**. Paris, P. Dubreuil, 1887.
- GUMBRECHT, H. **Produção de presença**. O que o sentido não consegue transmitir. Rio de Janeiro, Ed. Puc-Rio, 2010.
- KALIFA, D.; RÉGNIER, P.; THÉRENTY, M. & VAILLANT, A. (dir.). **La civilisation du journal**. Histoire culturelle et littéraire de la presse française au xixe siècle. Paris, Nouveau Monde éditions, 2011.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo, Perspectiva, 1980 (1938).
- JOLIET, C. **Mille jeux d'esprit**. Paris, 1893.
- LEROY, X. **Le monde des jeux**. Paris, E. Dentu, 1893.
- Micoud, J. **Traité élémentaire des jeux d'esprit**. Charades, anagrammes, logogripes. Paris, Aurillac, 1845.
- MOUETTE, Félix. **Le livre des jeux d'esprit**. Enigmes, charades, logogripes. Paris, CH Ploche Libraire-Éditeur, 1852.
- [sem autor] **Quinze-cents jeux d'esprit**. Ouvrage précédé d'une introduction et d'instructions sur la manière de résoudre les problèmes. Paris, Maison Didot, 1897.